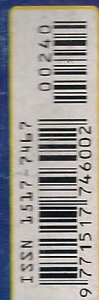
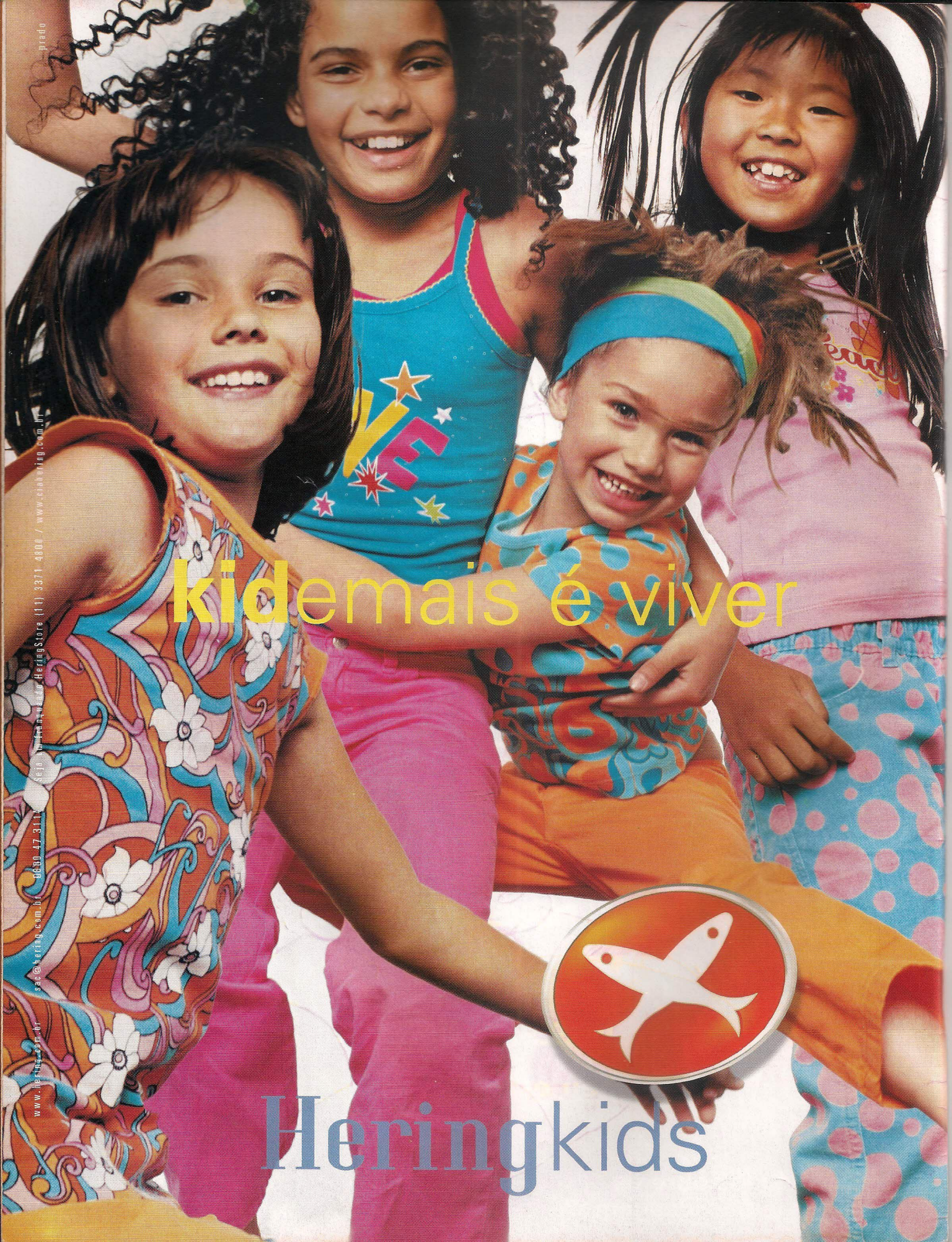
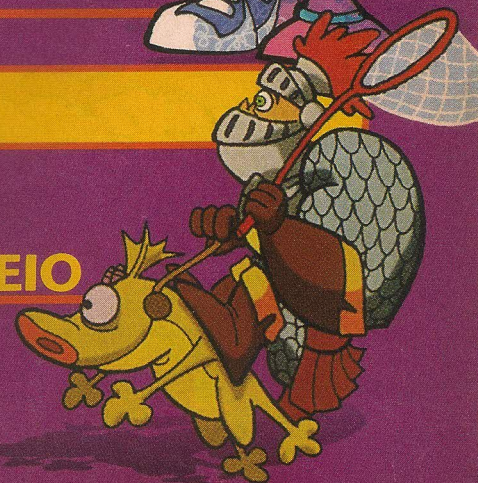
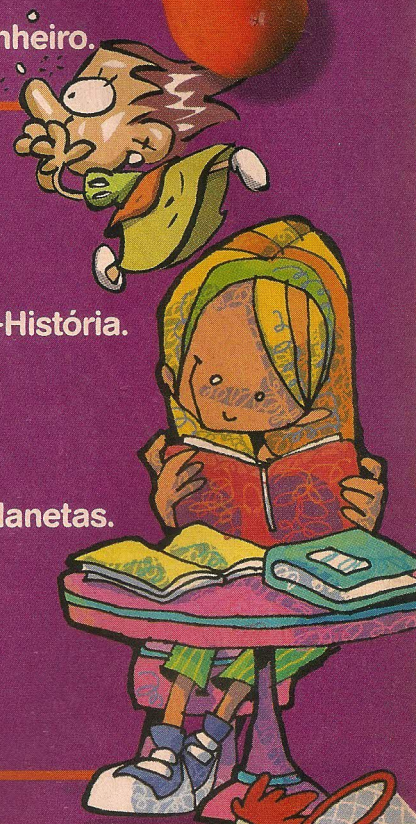
GBA • AJUDE A PRINCESA BARBIE A VENCER UM VILÃO
Abril
R$ 8,95
Ano 5
14/10/2004
Nº 240
RECREIO
ISSN 1517-7467
SONIC NA TV
O herói supersônico sai dos games e estréia nos desenhos animados a toda velocidade
www.RECREIONLINE.com.br
UI! ELE É CHEIO DE ESPINHOS
Conheça o animal que inspirou o Sonic
Eu sou um bicho meio enrolado!
BLARGH!
Prepare o seu estômago e descubra por que a gente sente nojo
GRÁTIS
DINO MANIA
• 1 Tiranossauro
• 1 fascículo do Livro dos Dinossauros
TESTE
Você sabe tudo sobre os personagens de videogame?

kidemais é viver
Heringkids
www.hering.com.br sac@hering.com.br 0800 47 3114 Seja um franqueado HeringStore (11) 3371 4800 / www.ciahering.com.br
prado

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **De olho no videogame**
Você conhece os personagens dos jogos?

8 NA TV — **Sonic na TV**
Saiba tudo sobre o novo desenho do herói.

12 BICHOS — **Bola de espinhos**
Veja o bicho que inspirou o Sonic.

14 MÃO NA MASSA — **Lanche supersônico**
Dicas de gostosuras rápidas de fazer.

15 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre a galinha do vizinho no galinheiro.

16 CIÊNCIA — **Argh!**
Entenda por que a gente sente nojo.

18 GAMES — **A princesa e a plebéia**
Jogue com a Barbie no GBA.

20 DINOMANIA — **Tiranossauro**
Descubra como era essa fera da Pré-História.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 ESPAÇO — **Marte x Terra**
Semelhanças e diferenças entre os planetas.

28 ERA UMA VEZ — **O Cágado Apaixonado**
Conheça a história de Mário.

29 PASSATEMPO — **Labirinto**
Recolha todo o lixo espacial.

31 ESCOLA — **Aventura sem limites**
Saiba por que ler é tão legal.

33 **QUADRINHOS**

39 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

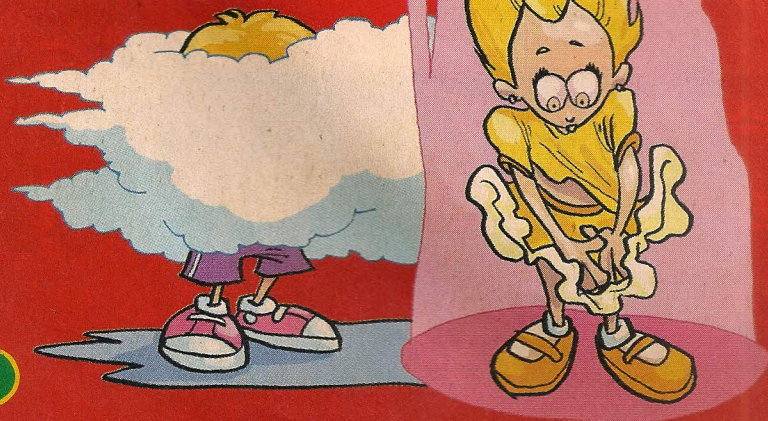
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO SÃO FORMADOS O VENTO E A NEBLINA?

Phelipe Dias Alves
Rio de Janeiro – RJ

Os ventos se formam quando camadas de ar da atmosfera se deslocam. Isso ocorre por causa das diferenças de pressão e de temperatura. Em geral, as mais quentes sobem e as mais frias descem e aí venta. Já a neblina aparece quando o vapor de água que há perto de rios, mares, lagos e da vegetação encontra uma camada de ar frio e passa do estado gasoso para o líquido. Assim, se forma uma névoa que é como uma nuvem composta por gotas minúsculas. Se estiver perto do solo, essa névoa recebe o nome de neblina.

POR QUE OS CACHORROS FAZEM XIXI NOS POSTES?

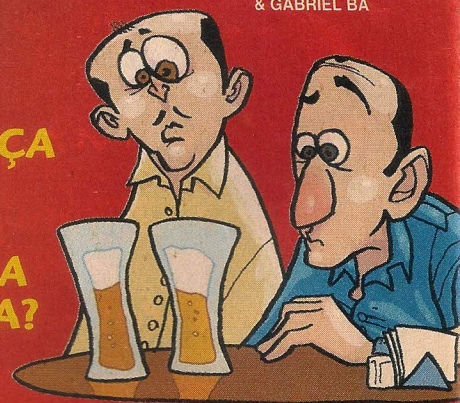
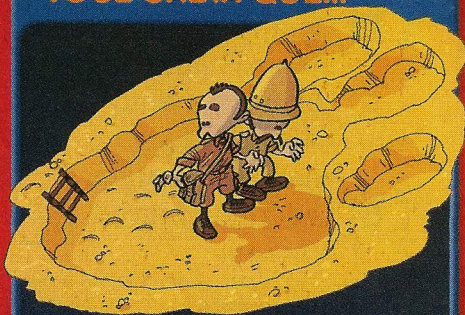
Gabriel Ariste Sachi Rado
Guararapes – SP

Como os machos costumam levantar a pata para fazer xixi, os postes são verticais e de fácil acesso para eles, que também utilizam muros, pneus de carros, portas e outros lugares. Eles costumam urinar um pouco em cada lugar para demarcar seu território. O cheiro da urina é uma forma de se comunicar com outros cães e avisar quem é que esteve por ali. Com seu olfato apurado, os canídeos percebem, por exemplo, o sexo e a idade do cão que urinou no local. As fêmeas também deixam essas marcas, mas costumam se abaixar para fazer xixi.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUAL A DIFERENÇA ENTRE A CERVEJA PRETA E A AMARELA?

Philip Hideki
Por e-mail

Um dos principais ingredientes da cerveja é o malte, que é um produto feito de grãos de cevada. A cor da bebida está ligada a esse ingrediente. A cerveja mais escura é feita com malte torrado, enquanto a clara é produzida com malte não torrado.

VOCÊ SABIA QUE...

- Foram encontradas perto da Suécia pegadas de dinos de 170 milhões de anos? São as primeiras localizadas na região e pertencem a dois dinos diferentes. Uma é de um herbívoro de cerca de 20 metros de comprimento e a outra é de um anquilossauro.

QUAL A PRIMEIRA GRANDE METRÓPOLE DE QUE SE TEM NOTÍCIA?

Ítalo Henrique Daniel da Silva, 11 anos
Goiânia – GO

A palavra metrópole é de origem grega e designava as principais cidades de uma região, pois significa algo como cidade-mãe. As grandes cidades antigas foram Xian (na atual China), Alexandria (no Egito), Roma, Bagdá (no Iraque), Constantinopla (na Turquia) e Tenochtitlán (no México). A partir do século 18, a palavra metrópole passou a ser usada para definir uma cidade que influencia as outras por sua atividade financeira e cultural e por isso atrai mais moradores. Londres e Pequim estão entre as primeiras metrópoles modernas. Em 1800, Pequim tinha mais de 1 milhão de habitantes. Em 1900, Londres já tinha mais ou menos 6 milhões. Atualmente, a metrópole com maior população em todo o mundo é Tóquio, no Japão, com cerca de 12 milhões de habitantes.

POR QUE OS PÉS INCHAM NO VERÃO?

Carlos Eduardo Filho
Araras – SP

O inchaço dos pés indica problemas de saúde. Uma das principais causas são alterações nos vasos sanguíneos. Quando as veias não funcionam direito, o sangue se acumula em alguns pontos e a região incha. No calor, os vasos sanguíneos de todo mundo se alargam naturalmente para facilitar a perda de calor do corpo. Se a pessoa tem problemas de circulação, isso pode aumentar o inchaço.

CONSULTORIA: XAVIER DEPUYDT (especialista em cerveja do Belgian Beer Café, no Rio de Janeiro), NEIDE OLIVEIRA (meteorologista do INMET-SP) e CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da USP e da Clínica Vet Shop).

Responda às perguntas e descubra se conhece bem os personagens de videogame.

NO MUNDO DOS GAMES

1 Qual personagem consegue se transformar em metal?
- A Pac-Man.
- B Toad.
- C Kazooie.

2 Além de heróis, os irmãos Mario e Luigi são:
- A Bombeiros.
- B Encanadores.
- C Salva-vidas.

3 Qual foi a primeira missão da heroína Lara Croft?
- A Encontrar uma relíquia no Peru.
- B Salvar os amigos Kurtis e Werner.
- C Escalar a montanha mais alta do planeta.

4 Quando um vilão rouba a estrela Rod e impede que o povo de Dreamland sonhe, quem vira herói para salvar o mundo ?
- A Pikachu, um Pokémon poderoso.
- B O urso Banjo.
- C Kirby, uma bolinha rosa e fofa.

5 Para ajudar a princesa Zelda a defender o reino de Hyrule, Link tem:
- A Uma capa de invisibilidade.
- B Um instrumento musical mágico chamado ocarina.
- C O dom de prever o futuro.

6 Quem são os Pikmin?
- A Terríveis rivais dos monstrinhos Pokémon.
- B Pequenas criaturas coloridas que parecem flores e trabalham em conjunto.
- C Invasores espaciais que roubam o tesouro da Princesa Peach.

7 Quais as habilidades especiais de Crash?
- A Fazer acrobacias aéreas e copiar todos os ataques dos inimigos.
- B Hipnotizar os vilões.
- C Dar saltos enormes, voar e andar de moto em alta velocidade.

8 O personagem Yoshi é:
- A Uma tartaruga.
- B Um dragão-dinossauro.
- C Um mestre Jedi.

9 Qual é o plano do Dr. Robotnik?
- A Raptar bichos e transformá-los em robôs para formar um exército poderoso.
- B Capturar Sonic.
- C Criar um exército de clones invisíveis.

10 Pac-Man salva seus amigos de:
- A Fantasmas, monstros e piratas.
- B Terríveis feras da selva.
- C Furacões e terremotos.

11 Tails é um grande especialista em:
- A Construir coisas para as aventuras, como um avião.
- B Ler os pensamentos dos vilões.
- C Correr como o Sonic.

12 Antes de ser astro de seu próprio game, Donkey Kong era:
- A Amigo de Luigi.
- B Rei do mundo Forest of Ilusion.
- C Inimigo de Mario.

13 Quais as principais armas de Pikachu?
- A Inteligência e ataque elétrico.
- B Velocidade e força.
- C Mutações incríveis.

14 O personagem Bowser é um vilão:
- A Magro, que se veste sempre de roxo.
- B Enorme e cheio de garras.
- C Careca e de bigodes laranja.

15 Os irmãos Mario e Luigi gostam de esportes como:
- A Futebol e surfe.
- B Boliche e basquete.
- C Tênis e golfe.

RESPOSTAS CERTAS

1A; 2B; 3A; 4C; 5B; 6B; 7C; 8B;
9A; 10A; 11A; 12C; 13A; 14B; 15C

VEJA O RESULTADO

DE 0 A 5 RESPOSTAS CERTAS

Parece que você não está muito por dentro do mundo dos games. Continue aproveitando outras brincadeiras, mas quando for jogar fique ligado na história para entender o game e se sair melhor.

DE 6 A 10 RESPOSTAS CERTAS

Você gosta de jogar videogame de vez em quando, mas também curte outras diversões. Mesmo sem estar por dentro dos detalhes, se diverte nos games e se dá bem nas disputas porque conhece as características dos personagens.

DE 11 A 15 RESPOSTAS CERTAS

Pelo jeito, você é louco por games. Só não deixe de se divertir com outras brincadeiras. Que tal inventar uma história com seus personagens favoritos? Eles podem enfrentar um grande vilão ou entrar em uma gincana.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

AVENTURA

O ouriço mais veloz do mundo dos games acelera tudo e chega à TV no desenho Sonic X.

Imagine a situação: é madrugada e você está dormindo. De repente, um barulhão o acorda: alguém mergulhou na piscina de sua casa. O que você faria? Se esconderia embaixo do lençol, levantaria para ver o que aconteceu ou pediria socorro?

Christopher, um garoto de 12 anos, que é tímido, mas decidido e corajoso, resolveu investigar o assunto. Ele só não imaginava encontrar na água um ouriço azul, como jamais tinha visto antes, quase afogado! É assim que Sonic, o herói supersônico dos videogames, estréia as suas aventuras na TV.

No desenho **Sonix X**, o personagem vem para a Terra e encontra Christopher, um novo e fiel amigo humano, que irá ajudá-lo a derrotar o exército de robôs do Dr. Eggman, a capturar as sete pedras preciosas chamadas Esmeraldas do Caos e a achar o caminho que o levará de volta à sua dimensão.

Texto ROBERTA VIGANÓ
Design ISABELA SARKIS

SUPERSÔNICA

DESAFIO NA TERRA

Como nos games, o vilão é o temível Dr. Eggman, que sonha criar um império de robôs e dominar o mundo. Ótimo engenheiro, ele inventa máquinas cada vez mais potentes e só não conseguiu realizar seu objetivo ainda porque Sonic sempre aparece.

Em uma das disputas entre eles, o ouriço ativa o Controle do Caos e, depois de uma grande explosão, todos são transportados para outra dimensão e viajam para um lugar estranho: a Terra. Sonic foge por todo lado, até cair na piscina de Christopher.

Sonic demora, mas acaba aceitando a ajuda do menino e de seu avô. Eles prometem protegê-lo e ajudá-lo a encontrar seus amigos que foram capturados por oficiais que querem descobrir de onde eles vieram, por que são tão diferentes dos animais terrestres e, principalmente, se eles representam algum perigo à humanidade.

O MUNDO DE SONIC

Sonic e sua turma vivem no planeta Mobius, uma versão da Terra no futuro, quando os animais evoluíram e viraram seres dominantes. Humanos também são vistos por lá, mas a população é bem pequena. Um deles é o Doutor Robotnick, mais conhecido como Dr. Eggman, o gênio cientista que comanda a multidão de robôs e busca a qualquer custo dominar tudo.

IMAGEM: DIVULGAÇÃO

TURMA DE HERÓIS

CHRISTOPHER THORNDYKE

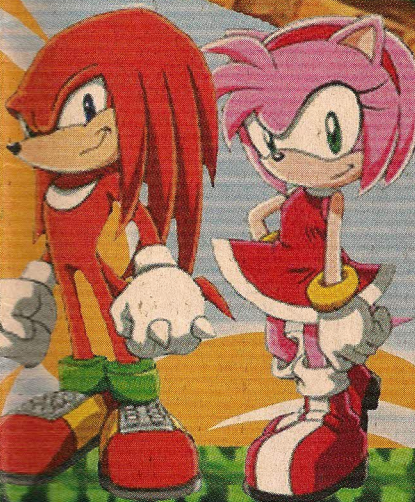
Tímido e solitário, ele é filho do presidente de uma empresa de softwares e de uma famosa atriz. Passa a maior parte do tempo com seu avô, um cientista. A amizade com Sonic o fará crescer e se conhecer melhor.

AMY ROSE

Ela é a maior fã de Sonic e está sempre perto dele. Isso às vezes o irrita, mas ela é adorada por todos por ser animada e manter o bom humor.

GALERA DO MAL

DR. EGGMAN

É a autoridade mundial em robôs, mas tem delírios e sonha dominar o mundo. Ele quer reunir pedras muito poderosas e construir seu império. Sonic é seu maior inimigo, tanto nos games como na TV.

ROUGE

Esta famosa caçadora de tesouros está em busca das pedras poderosas. Ela é racional, experiente e não tem medo de nada. Faz bem o seu trabalho, mas nem sempre respeita as leis.

SHADOW

Muito parecido com Sonic, ele não distingue o bem do mal e faz qualquer coisa para conquistar o que quer. É imortal e tem um poder especial que o torna capaz de causar mudanças no tempo e no espaço usando esmeraldas poderosas.

Dos games pra TV

O desenho **Sonic X** estreou no Japão em 2003, com episódios baseados nas aventuras recentes de Sonic nos games (Sonic Adventure, Sonic Adventure 2, Sonic Heroes e Sonic Battle). É exibido de segunda a sexta, às 15h30, no canal Jetix.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Texto ◗ CLÁUDIO FRAGATA

FOFO E ESPINHUDO

Conheça o hedgehog, o bicho simpático e cheio de espinhos que inspirou o Sonic.

Sabia que o Sonic foi inspirado em um bicho de verdade? Ele é um hedgehog, nome em inglês para a turma da família do porco-espinho.

Esses bichos não são azuis como o Sonic. Sua cor pode variar do preto ao marrom-claro, sempre salpicados de pontinhos brancos. As costas são cobertas de espinhos pontudos e os pêlos da barriga são lisos, macios e de cor acinzentada.

Quando assustados, eles se enrolam para esconder o focinho e as patas dentro do corpo. O resultado é uma autêntica bola de espinhos!

Eles conseguem fazer isso porque possuem poderosos músculos que se estendem pela lateral do corpo, do pescoço até a parte traseira, e são acionados em caso de perigo, funcionando mais ou menos como o cordão que você usa para fechar sua mochila.

Os espinhos servem de proteção e também amortecem a queda quando o hedgehog salta.

A ficha do bicho

Tamanho ▸ de 10 a 40 centímetros.
Peso ▸ cerca de 400 gramas.
Alimentação ▸ insetos, anfíbios, pequenos mamíferos, ovos e frutos.
Tempo de vida ▸ de 6 a 10 anos.
Onde vive ▸ na África, na Europa e na Ásia.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Os bebês nascem com pêlos molhados e macios, que aos poucos secam, endurecem e viram espinhos pontudos.

PASSEIOS NOTURNOS

Ao contrário do Sonic, os hedgehogs se movem devagar e andam de um jeito bem desengonçado, mas conseguem se movimentar em terra, em galhos e até sabem nadar.

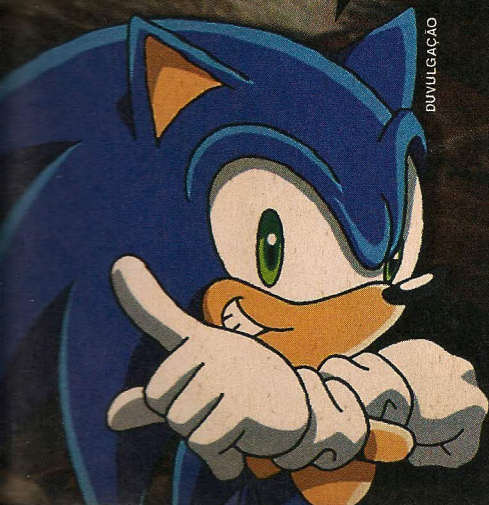
Costumam passar o dia dormindo e à noite usam seu olfato, audição e visão apurados para caçar rãs, insetos, vermes, cobras, camundongos, frutos e ovos de pássaros.

Os hedgehogs costumam viver sozinhos e procuram companhia na época do acasalamento, o que pode acontecer duas vezes por ano.

Depois do namoro, a fêmea dá à luz ninhadas que variam de um a sete filhotes com cerca de 2 milímetros de comprimento.

A mãe amamenta e protege os bebês, que ao completar 1 mês já saem para passear com ela. Logo aprendem a emitir sons. Roncam e gemem de satisfação quando estão comendo e assobiam se têm medo. Se a fêmea percebe algum perigo, avisa a criançada, emitindo sons que parecem um choro. Aí a turma toda se fecha formando bolinhas de espinhos.

DUVULGAÇÃO

LANCHE SUPERVELOZ

A turma apareceu sem avisar? Veja dicas de delícias rápidas de fazer.

Mistura de ketchup

Você vai precisar de:

- 3 colheres de sopa de **ketchup**
- 3 colheres de sopa de **maionese**

Misture tudo muito bem e coloque na geladeira até a hora de servir.

Dica: Sirva os patês com pão de fôrma cortado, bisnaguinhas ou bolachas.

Patê de azeitona

Você vai precisar de:

- 1/2 xícara de chá de **azeitonas sem caroço**
- 3 colheres de sopa de **requeijão**

Pique as azeitonas em pedaços pequenos com uma faca sem ponta, misture-as com o requeijão e deixe na geladeira até a hora de servir.

Vitamina poderosa

Você vai precisar de:

- 2 colheres de **sorvete de creme**
- 1 copo de suco de **laranja**
- 1 **banana nanica** cortada em rodelas

Junte todos os ingredientes, bata no liquidificador e sirva geladinho.

FOTO: VITOR TAVARES/ ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

PASSATEMPO
Fique de olho
Uma galinha pulou a cerca e se misturou às da granja de seu Zé. Descubra qual delas é a diferente.
Resposta na página 42.
ALEXANDER

Descubra por que temos esse tipo de sensação.

Pode ser o cheiro de algo estragado ou daquela comida que você detesta. Um lugar sujo ou mesmo uma coisa melequenta. Basta passar por uma dessas situações para a gente sentir o maior nojo e começar a passar mal.

Tudo começa quando os nossos órgãos sensoriais, principalmente o nariz, percebem certos estímulos estranhos e enviam sinais para certas regiões específicas do cérebro. Aí ele logo fica sabendo que alguma coisa está errada. Em poucos segundos, as informações são processadas e comparadas a outros cheiros, sabores ou visões semelhantes arquivados em nossa memória.

Essas partes do cérebro estão ligadas a outras que comandam os órgãos e o corpo começa a responder. As reações acontecem praticamente ao mesmo tempo.

Os vasos sanguíneos se dilatam e o sangue se concentra nos músculos. Aí ficamos pálidos porque falta irrigação de sangue nas áreas próximas da pele. Se essa região recebe menos sangue, falta calor e suamos frio. A pressão também pode cair. Além de tudo isso, o estômago reage. Ele se contrai, sentimos dores, ânsia e, se não nos afastarmos do que está incomodando, podemos até vomitar.

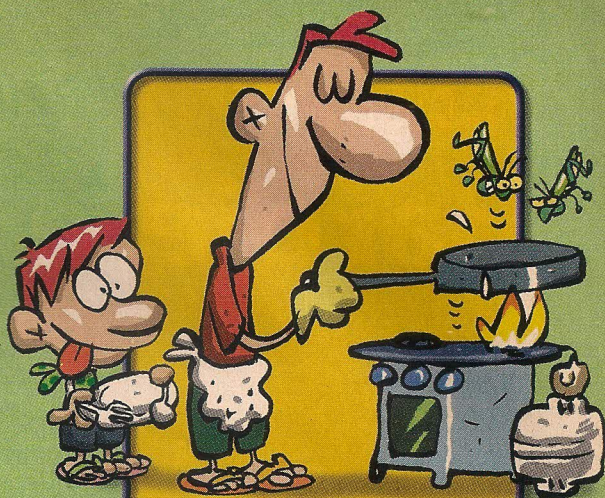
ALERTA GERAL

Essas reações são um aviso de que aquilo que estamos vendo, tocando, comendo ou cheirando pode nos fazer mal.

Em geral, a reação ocorre quando vemos uma coisa que parece nojenta ou sentimos um cheiro que o organismo associa com algo ruim ou estragado. Mas pode acontecer também se encontramos uma barata e até mesmo quando só nos lembramos desse bicho, porque associamos o inseto com sujeira ou esgoto.

Os cientistas acreditam que o sentimento seja uma forma de proteção ligada ao desenvolvimento da espécie humana na Terra.

Provavelmente, no tempo das cavernas, os homens comeram coisas estragadas sem perceber e tiveram doenças. Quando notaram isso, as pessoas começaram a evitar o que parecia perigoso.

Esse cuidado foi transmitido de uma geração para outra e se fixou na memória dos humanos. Pesquisadores acham que, no passado, quem desenvolveu essa capacidade teve maior facilidade de sobreviver. E foi esse mecanismo que fez com que os seres humanos aprendessem a sentir nojo.

NOJENTO PRA QUEM?

Alguns cheiros, como o de carniça, são considerados ruins em qualquer lugar do mundo. Mas nem todos sentem nojo das mesmas coisas. Essa sensação está ligada a experiências pessoais. Assim, se você comeu um tipo de peixe, por exemplo, e passou muito mal, seu organismo fica alerta e pode reagir com nojo toda vez que você vê, sente o cheiro ou come essa comida, pois o cérebro associa o alimento com o perigo.

Os hábitos de cada povo ou família também fazem diferença. Assim, alguns povos da Ásia estão acostumados a comer gafanhotos e adoram. Mas será que você conseguiria olhar para as patinhas desse bicho e pensar em um petisco? Seria difícil, pois ao longo do tempo você aprendeu que esse tipo de inseto não faz parte da lista de alimentos e, quando se deparasse com ele, o mais comum seria sentir nojo.

O curioso é que, embora as coisas que parecem nojentas variem de um lugar para o outro, todo mundo tem as mesmas reações físicas quando fica enojado.

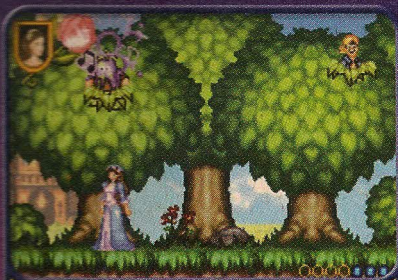
ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

CONSULTORIA:
JOÃO PEREIRA LEITE (prof. de neurologia da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da USP); LUIZ EUGÊNIO ARAÚJO DE MORAES MELLO (prof. do Departamento de Fisiologia da Unifesp) e RONALDO CASIMIRO DA COSTA (prof. de veterinária da Universidade Federal do Paraná).

E OS BICHOS?

Eles podem sentir o cheiro mais fedido do mundo ou dar de cara com qualquer meleca. Ao contrário do que acontece com a gente, os animais não sentem nojo. É que essa emoção é tão complicada que pertence apenas ao mundo dos seres humanos. A parte do cérebro que lida com esse sentimento é muito mais desenvolvida na gente. Os bichos têm outros sentimentos básicos, como o medo, por exemplo. Além disso, o nojo tem a ver com a cultura, que os animais não possuem.

Conheça The Princess and the Pauper, o novo jogo da boneca para Game Boy Advance.

Barbie em dose dupla

Vença o chefe com Erika. As notas voam e estouram as frutas.

Estoure o vidro, depois pule e encoste nas borboletas.

O game é baseado no filme Barbie – A Princesa e a Plebéia, lançado em vídeo e DVD, que conta a história da princesa Anneliese e da garota Erika. As duas são muito parecidas, mas têm vidas bem diferentes.

Nesta aventura, você tem de ajudá-las a preparar a festa de coroação de Anneliese e salvar os camponeses da ameaça de um terrível vilão.

Você controla alternadamente Erika, Anneliese e os gatinhos Wolfie e Serafina em 20 fases desafiadoras.

Essa turma vai pular, escalar árvores e cavar em cinco locais: o Pomar Real, a Floresta Sempre Verde, as Minas de Cristal, a Vila e o Esconderijo Secreto.

Encarando missões como pegar maçãs e borboletas, tecer e achar os gatinhos no castelo, você vai se sentir a própria Barbie e ainda terá de cozinhar, criar pinturas, plantar flores e enfeitar o castelo para uma festa inesquecível.

Convide uma amiga para brincar e divirta-se também com os mini-games especiais para disputas em dupla.

Com o escudo Anneliese pode flutuar e atravessar o riacho.

Cuidado com os frutos. Use o escudo para se manter protegido.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CONHEÇA O MAIOR CABEÇA-DURA DA PRÉ-HISTÓRIA

wgcomunicação

Série
Quebra-Cabeça 3D
PAQUICEFALOSSAURO

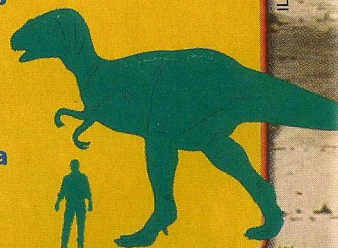
DINO MANIA
Para colecionar e brincar!
1 dino + 1 fascículo
RECREIO

DINO MANIA
PATROCÍNIO:
Bubbaloo

NA PRÓXIMA RECREIO VOCÊ GANHA:

- 1 miniatura de Paquicefalossauro para você colecionar
- 1 fascículo do livro com: as principais características dos dinos carnívoros e herbívoros

Toda quinta, nas bancas.

DINOMANIA
TIRANOSSA
Provavelmente o tiranossauro enxergava bem e percebia profundidade e distância.
O pescoço forte e musculoso sustentava a imensa cabeça.
As pernas não eram muito longas e logo se cansavam, mas atingiam até 40 quilômetros por hora.
DinoFicha
Nome científico ▸ Tyrannosaurus rex.
Tamanho ▸ de 12 a 14 metros de comprimento e cerca de 5 metros de altura.
Peso ▸ de 6 a 8 toneladas.
Alimentação ▸ carne de outros dinos e restos de animais mortos.
Quando viveu ▸ entre 70 e 65 milhões de anos atrás, no período Cretáceo.
Onde viveu ▸ no leste da Ásia e na América do Norte.
ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE JUBRAN

Os nervos olfativos eram grandes, por isso ele devia ter ótimo faro.

Grande e feroz, ele tem fama de malvado, é um dos dinos mais conhecidos e o maior carnívoro terrestre que já existiu. Até seu nome assusta: *Tyrannosaurus* significa lagarto cruel em latim. Mas, apesar do tamanho e da cara de bravo, esse dino preferia se alimentar de restos de animais mortos a atacar outros dinos.

Quando entrava em uma briga, dificilmente perdia. Ele tinha a boca imensa com mandíbulas fortes e atacava com mordidas e empurrões que dava com a cabeça e o corpo.

Os tiranossauros eram bípedes e andavam sobre os membros traseiros. Chegavam a 40 quilômetros por hora, mas só conseguiam percorrer distâncias curtas nessa velocidade.

Não se sabe ao certo como usavam os braços, que eram curtos e parecem pouco adequados para segurar presas ou brigar.

Estudando os fósseis, os paleontólogos acham que os sentidos desse dino eram bem desenvolvidos e que ele localizava seus alimentos utilizando principalmente o faro.

Essa espécie viveu no final do período Cretáceo, na mesma época que os anquilossauros e acredita-se que a população de tiranossauros era pequena.

Os pesquisadores descobriram no Nordeste do Brasil pistas de um dino que pode ser antepassado do tiranossauro, o *Santanaraptor placidus*, um carnívoro menor, que viveu por aqui há 110 milhões de anos.

CONSULTORIA:
ROBSON TADEU BOLZON
(professor do Departamento de Zoologia da Universidade Federal do Paraná).

A arma do tiranossauro eram os cerca de 50 dentes fortes, curvos e pontudos que podiam ter 20 centímetros.

LAYNE KENNEDY/ CORBIS

GETTYIMAGES

PASSATEMPO
Olhe com atenção para a lousa e encontre as figuras em destaque.
Cadê?

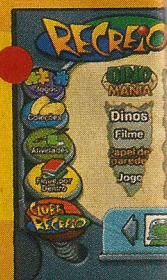
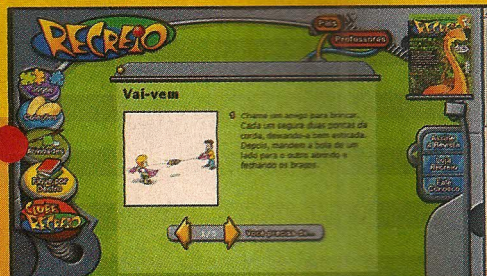
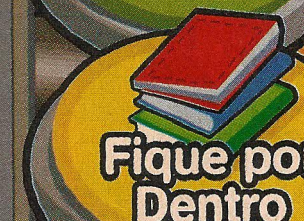
Resposta na página 42.

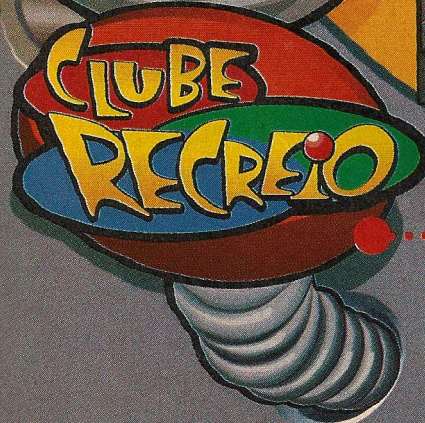
RECREIO

DE CARA NOVA

Jogos

Aqui você se diverte com jogos de ação, de atenção e desafios muito legais. Escolha os seus preferidos e encare disputas incríveis!

Coleções

Atividades

Se você gosta de fazer arte com sucata, experiências e mágicas, desenhar e inventar ou quer dicas para festas, brincadeiras e receitas, clique aqui!

Fique por Dentro

CLUBE RECREIO

Não fique de fora!

Este é seu canal de participação com o site e com a revista:

- confira os destaques da semana e dê sua opinião no **Blog da RECREIO**
- responda à Enquete
- mande suas Piadas
- invente uma história em **Conte um conto**

O site da RECREIO está cheio de surpresas. Entre na rede e confira!

Pais

Espaço destinado à participação dos pais ou responsáveis, que podem enviar críticas e sugestões.

Professores

O objetivo desta seção é oferecer aos educadores material para seus trabalhos em sala de aula e receber seus comentários.

Nesta área, você curte as divertidas coleções da RECREIO no seu computador:

DINOMANIA ▸ brinque de escavar, montar ou pintar dinos com o mouse, coloque um papel de parede na sua tela, veja as dinofichas.

CIRCOMIX ▸ viaje pelo mundo com os ETs mais engraçados da galáxia.

ROCKANIMAL ▸ entre nas três fases da aventura pelo centro da Terra.

Assine a Revista

Loja Recreio

Fale Conosco

Selecione um destes canais e encontre muitas informações, fotos, piadas e curiosidades relacionados a cada tema:

Mundo da Ciência ▸ Bichos, Corpo humano, Máquinas e invenções, Natureza.

Mundo do Conhecimento ▸ Datas especiais, Folclore, História, Lugares da Terra e Profissões.

Mundo da Diversão ▸ Artes, Cinema e TV, Esportes, Festas e Games.

www.recreionline.com.br

Diversão e informação têm endereço certo!

Promoção

A lista dos caçadores de ovos perdidos que ganharam assinaturas da RECREIO, camisetas, bonés e Almanaques RECREIO está disponível no site. Confira!

Embarque em uma aventura pelo espaço e descubra as semelhanças e diferenças entre Marte e a Terra.

PLANETA VERMELHO X PLANETA AZUL

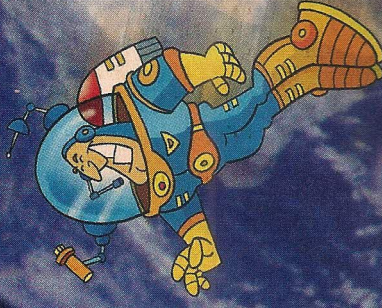
Texto JULIA MOIÓLI

Apesar de serem bem diferentes, Marte e a Terra podem ter sido lugares parecidos no passado. Saiba mais sobre os dois planetas e fique ligado nas notícias, pois os cientistas estão fazendo muitas descobertas. E como a Mars Odyssey deve ficar em órbita até setembro de 2006, ainda há chance de surgirem novidades.

Qual é maior?

Os dois são planetas sólidos e se formaram mais ou menos na mesma época, a partir de poeira espacial. Marte é muito menor. Seu diâmetro é de 7 mil quilômetros, enquanto o da Terra é de 13 mil quilômetros. Mas sua massa é dez vezes menor que a da Terra. Isso faz diferença nos fenômenos naturais que ocorrem nos dois planetas. Por exemplo, o calor interno de Marte é bem menor que o da Terra, que está mais perto do Sol e absorveu energia do impacto de meteoritos, cometas e outros corpos que ajudaram a formar o planeta. Marte, que possui menos matéria, não conseguiu reter essa energia e esfriou mais rapidamente. Já a Terra tem um magma quente em seu interior até hoje.

Luas

Nós vemos apenas uma lua no céu à noite. Em Marte, há duas: Fobos e Deimos. Fobos, a mais brilhante, está se aproximando do planeta e eles podem se chocar em menos de 50 milhões de anos.

De olho no céu

Os dois planetas possuem nuvens. Só que, em Marte, elas são muito pequenas e finas e a cor do céu é bem diferente. Na Terra, ele é azul devido ao efeito da radiação do Sol na atmosfera. A atmosfera de Marte é bem mais fina e não gera esse efeito. Como o solo é avermelhado e tem muita poeira por lá, o céu fica alaranjado.

Gelo nos pólos

Nos dois planetas existem regiões frias nos pólos, as calotas polares. A diferença é que em Marte esse gelo é feito de gás carbônico e água, pois a atmosfera lá é praticamente formada de gás carbônico. Na Terra, o gelo é composto só de água. Além disso, as calotas de Marte variam mais de tamanho conforme as estações mudam. No verão, diminuem porque a temperatura sobe, mas ainda não se sabe se elas derretem mesmo, originando água líquida.

ILUSTRAÇÃO: SANDER

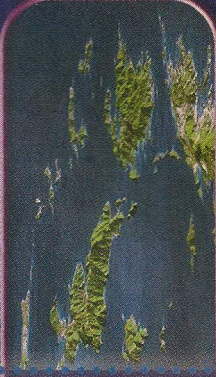
Vista aérea

Observando a Terra do espaço é possível avistar regiões mais baixas no relevo, que são as planícies, e regiões mais altas, que são as montanhas. Existem ainda cânions e vales. Em Marte, a paisagem também é mais ou menos assim. Só que as montanhas de lá são muito mais altas e formadas por vulcões, em sua maioria extintos. O maior deles se chama Olimpo e tem 23 quilômetros de altura. O mais alto da Terra é Mauna Loa, no Havaí, que tem 10 quilômetros de altura.

Água

Os cientistas acreditam que no passado os dois planetas possuíram água no estado líquido. Na Terra, ela continua existindo e, em Marte, por enquanto só foi encontrada no estado sólido. Mas as imagens enviadas pela sonda mostram bastante gelo, além de rochas, parecidas com as da Terra, que se formam pela ação da água.

FOTOS: NASA

CONSULTORIA: GUSTAVO MELLO (prof. de astronomia do Observatório de Valongo-UFRJ).

O CÁGADO APAIXONADO

Texto
DONIZETE GALVÃO
Ilustração
JUNIÃO

Você conhece um cágado
chamado Mário?
Eu conheço o danado.
Ele é um c-á-g-a-d-o,
olha o acento! Muito cuidado.
Ele pode ficar magoado
se você pronunciar errado.
Estica seu pescoço comprido
e anda de um lado para outro.
Com seu ar pensativo,
parece que está apaixonado.
Quando chega a visita
fica atento, na torcida,
para que ela mostre o pé
e ele possa dar uma mordida.
Depois, sai correndo em fuga.
Mário é um cágado esperto.
Detesta ser confundido
com uma simples tartaruga.

Para João Pedro

NOTA:
Mário existe
de verdade.
Seu dono era
o poeta José
Paulo Paes.

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

CORRIDA DE TARTARUGAS

CORRIDA DE TARTARUGAS

CÉSAR CAVELAGNA

Apenas R$ 9,90 cada

Foto: Chico Audi

20 volumes!
120 páginas por volume!
Já nas bancas!

EDITORA Abril

Chegou a Nova Enciclopédia Ilustrada AnaMaria. Ela não é daquelas que você lê e não entende nada. É fácil de entender e gostosa de usar, cheia de fotos, ilustrações e curiosidades. Tem tudo o que você precisa para tirar de letra todas as pesquisas e trabalhos da escola. Não perca tempo: peça para seus pais.

AnaMaria
Sua melhor amiga.

Texto Cláudio Fragata

Veja por que a gente consegue viajar para os lugares mais distantes com um livro.

VOANDO SEM ASAS

O que você acha da idéia de viajar por lugares incríveis, viver aventuras de tirar o fôlego e conhecer heróis e vilões? Um bom jeito de fazer isso é lendo um livro.

Ler é assim, tão gostoso e divertido quanto assistir a um desenho, detonar um game ou navegar pela internet. A diferença é que lendo a gente usa mais a imaginação e aí a aventura não tem limites.

A história pode falar de um reino distante, de um gigante de cabelos verdes, de um pássaro encantado ou de monstros que soltam fogo pelos olhos. Liberamos a fantasia e imaginamos como seriam esses lugares e seres.

O livro é legal também porque mexe com as emoções. Uma história pode fazer você dar risada ou chorar ou sentir medo e às vezes tudo isso ao mesmo tempo. E ainda faz a gente pensar e ter idéias criativas.

VAMOS LER, PESSOAL

A escritora Ruth Rocha contou para a RECREIO por que ela acha que ler é tão importante:

Ler para falar e escrever melhor.
Ler para aumentar o vocabulário.
Ler para alargar os horizontes.
Ler para vivenciar novas experiências.
Ler para conhecer o mundo.
Ler para aprender e analisar as pessoas.
Ler para melhorar a atenção e a memória.
Ler para divertir-se infinitamente.
Ler para passar o tempo agradavelmente.
Ler para aprimorar o raciocínio.
Ler porque é uma das coisas melhores do mundo.
Para aprimorar a linguagem.
Para melhorar o senso ético.
Para ter boas idéias.
Conseguir, no momento adequado, alçar vôo.

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Enquanto nos divertimos lendo uma aventura que acontece no Oriente, na foz do rio Amazonas ou nas estepes africanas, ficamos sabendo mais sobre os povos e os costumes dessas regiões. E ao mesmo tempo aprendemos mais palavras e conseguimos escrever e falar sem cometer erros.

Ler e gostar é só começar

Muita gente, quando vê um texto mais longo e sem figuras, fica com preguiça de ler. Mas às vezes vale a pena começar porque o que parece um monte de letras pode ser uma aventura bem legal.

Quando uma história é boa, prende o leitor e vai ficando cada vez melhor. Pode ser de aventura, de medo, de ficção, de mistério, não importa. Quando você percebe, não quer parar mais até saber o que vai acontecer no final.

Se você já leu um livro como os do Sítio do Picapau Amarelo ou os do Harry Potter, sabe como é. Se não leu, ainda dá tempo. É só começar.

Se você ainda não sabe bem o que gosta de ler, experimente passar em livrarias e bibliotecas e olhar com mais atenção a seção de livros infanto-juvenis. Existem histórias de todo tipo. Procure ver quais os assuntos que acha interessantes e anote os nomes dos livros que parecem mais legais.

Você pode pegar alguns emprestados na biblioteca ou mesmo pedir um de presente de aniversário. Assim, aos poucos, vai reunir seus livros favoritos e montar sua própria biblioteca. Você pode ler um pouquinho toda noite antes de dormir e sonhar com aventuras, viagens, princesas e heróis...

LENDO NA REDE

Divirta-se em sites que têm coisas legais para ler. Anote os endereços:

Ana Maria Machado
www.anamariamachado.com
Ziraldo
http://www.ziraldo.com.br
Ruth Rocha
www2.uol.com.br/ruthrocha/historias.htm

Leo Burnett

Descarregue suas energias brincando. E depois recarregue com uma caixa de Sucrilhos.

HQ NOVO 2004

Dave o Bárbaro

ELES SÃO BÁRBAROS

Tudo ia bem em Udrogoth até o rei Throktar decidir viajar para conhecer lugares distantes. Quando ele parte, a segurança do reino fica nas mãos de seu filho, Dave, um fortão que detesta brigar com as criaturas fantásticas que ameaçam seu povo. Para enfrentar esse desafio, ele conta com a ajuda da família e de sua espada mágica. Conheça os personagens dessa aventura que estréia nos quadrinhos da RECREIO.

CANDY

É a irmã mais velha de Dave e administra o reino enquanto seu pai está longe. É vaidosa e adora ser princesa, cuidar da beleza, namorar e passear.

DAVE

Seu tamanho até pode dar medo, mas ele não gosta de batalhas e não tem vocação para ser herói. Prefere fazer dobraduras, caçar borboletas e ouvir o canto dos pássaros. Mesmo assim, defende seu reino sempre que há algum perigo.

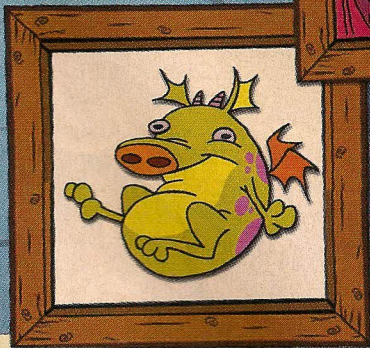
FANG

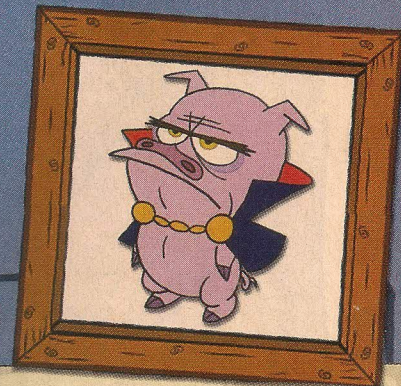
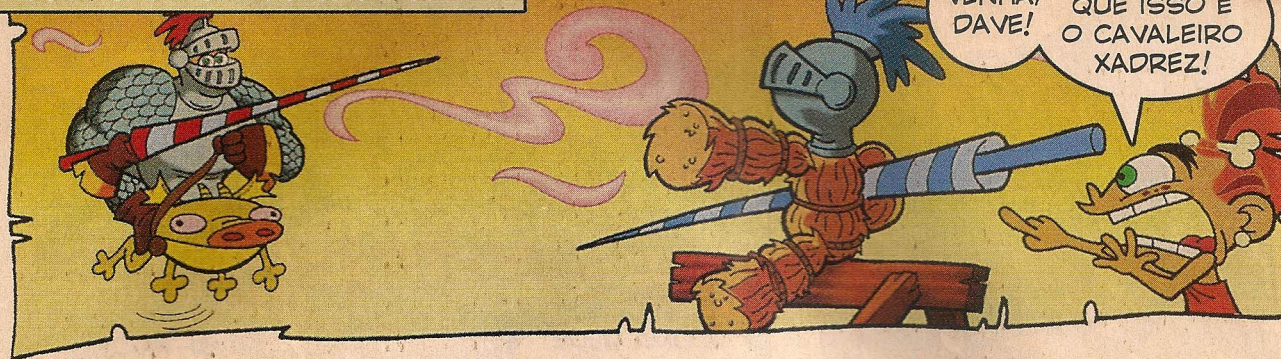
Mais jovem e mais esperta do que os irmãos, faz de tudo para ajudar Dave a se tornar um bárbaro de verdade. Se alguém na família leva jeito para guerreira, é ela.

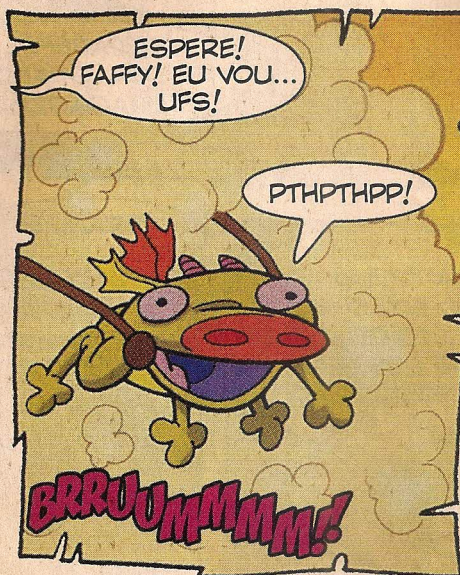
TIO OSWIDGE

Foi escolhido para proteger e ajudar a família enquanto o rei está viajando. Apesar de ser feiticeiro, não entende muito de magia e seu melhor truque é fazer desaparecer a comida de seu prato.

FAFFY

É o dragão de estimação de Dave. É comilão e simpático, mas, quando fica nervoso, pode até dar choques.

CHUCKLES

Este porco é o representante das forças do mal. Ele é muito esperto, mas, apesar de seus truques, nunca consegue passar a perna em Dave.

DAVE O BÁRBARO
O Duelo
ESTE É O REINO DE UDROGOTH, ONDE VIVE DAVE, O BÁRBARO!
O CAVALEIRO XADREZ DESAFIA VOCÊ PRA UMA BATALHA, DAVE!
VOCÊ TEM DE DEFENDER O REINO!
!
MAS EU NÃO QUERO COMBATER O CAVALEIRO XADREZ!
XADREZ ESTÁ FORA DE MODA!
ALÉM DISSO, ACHEI UM ESPÉCIME RARO DE BORBOLETA!
ELA TEM UM DESENHO ÚNICO NAS ASAS...
ME DÁ ISSO AQUI!
EI! EM PRIMEIRO LUGAR, O CERTO É "DÊ-ME!"
EM SEGUNDO LUGAR... ME DÁ ISSO AQUI!
OU VOCÊ LUTA COMO UM BÁRBARO DE VERDADE OU EU DOU SUA AMIGUINHA PRO FAFFY ALMOÇAR!
UMA ASA DE CADA VEZ!
ASSIM, COMO ERA DE SE ESPERAR...
AI, AI! MAIS UMA VEZ.
MONTE NO CAVALO.
CAVALEIRO
FIQUE EM CIMA DELE.
COM SORTE, O CAVALEIRO XADREZ VAI CAIR.
AÍ VOCÊ VENCE. ENTENDEU?
MAS, TIO... EU NÃO TENHO CAVALO! TENHO O FAFFY, QUE É UM DRAGÃO.
AH, VOCÊ NOTOU!
© DISNEY

ASSIM, COMO ERA DE SE ESPERAR...
VENHA, DAVE!
FINJA QUE ISSO É O CAVALEIRO XADREZ!

ATACAR!
DETONAR!
ESTRAÇALHAR!

ESPERE! FAFFY! EU VOU... UFS!
PTHPTHPP!
BRRUUMMMM!

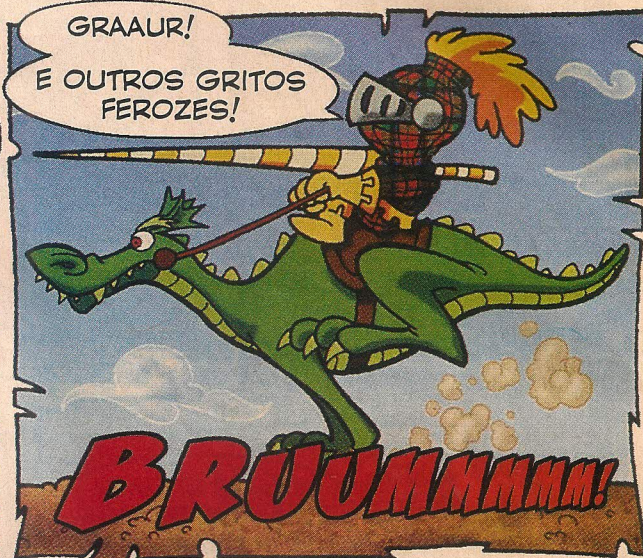
QUANDO BAIXA A POEIRA...
EU VENCI?

LEVANTA, DAVE!
ROLAR NO CHÃO NÃO É ATITUDE DIGNA DE UM BÁRBARO!
NÃO ADIANTA, FANG.
SOU UM CARA DO TIPO "CAÇADOR-DE-BORBOLETAS" E NÃO UM "ATACANTE-SELVAGEM"!

ATÉ QUE CHEGA O DIA DA DISPUTA...
ESPERO QUE A IDÉIA DO TIO DÊ CERTO...
PEGA ELE, DAVE!
UU-HUUU!
ACHO QUE VOU APOSTAR NO OUTRO CAVALEIRO...

BEM, LÁ VOU EU.
ISSO É O MELHOR QUE O REINO PODE OFERECER?
UM BÁRBARO COM UMA REDE DE PESCA?!

DÃÃÃ!
É UMA REDE DE BORBOLETA!
PREPARE-SE PRA PERDER, GRANDÃO DO DRAGÃOZINHO!
VOCÊ SERÁ DERROTADO PELO... CAVALEIRO XADREZ!

ATÉ DUELAR NÃO É TÃO RUIM... EXCETO PELO FATO DE QUE ESTOU ATERRORIZADO!
TROT TROT TROT TROT

GRAAUR!
E OUTROS GRITOS FEROZES!
BRUUMMMMM!

PLOFT!
UNGH!

CLONC!

GLUP!

O CAVALEIRO XADREZ NÃO EXISTE!
QUE LEITÃO FOFINHO!

EU SOU O LORDE DA ESCURIDÃO! O PORCO!

PAREM COM ISSO!
FAÇAM CÓCEGAS NELE!

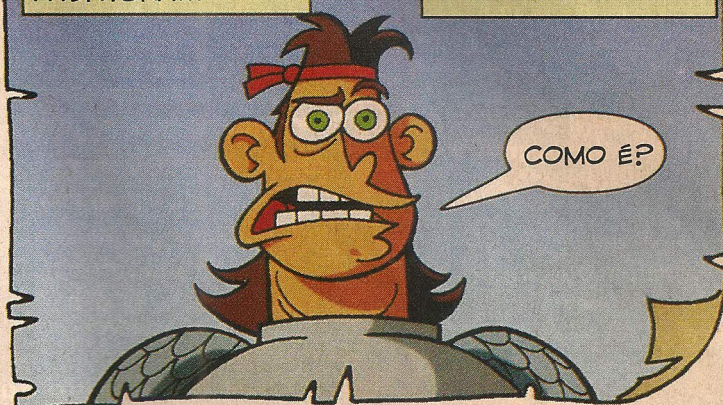
NÃO ME TOQUEM! SOU O FUTURO GOVERNANTE DE VOCÊS!
SOLTE-ME OU SEREI OBRIGADO A...
EI! ISSO FAZ CÓCEGAS!
PAREM! POR FAVOR!
UAHAHAHAHA!!!

E ASSIM TERMINA A HISTÓRIA DA REDE DE BORBOLETAS.
MINHA REDE FAVORITA... QUEBRADA.
SNIF!

PENA QUE DAVE NÃO TEVE NADA A VER COM ESTA AVENTURA...
...ELE SÓ SEGUROU A REDE, ENQUANTO ELA FEZ TODO O TRABALHO!
COMO É?

GRUNF!
ESSE NARRADOR JÁ ME CANSOU!
EI! O QUE VAI

RISC! RISC! RISC!
EU ESTAVA NA MELHOR PARTE!

BASTA DE EMOÇÃO POR HOJE!
DAVE GANHOU! E FIM!
GRUNF! NÃO É JUSTO...

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é a desculpa favorita do astronauta distraído?
— Desculpe, eu estava no mundo da lua...
Amanda Valéria, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

Qual a diferença entre o dinheiro e a revista?
O dinheiro fica no banco e a revista fica na banca.
Arthur Casal de Rey
São José dos Campos – SP

O que é que tem uma perna longa e uma perna curta, mas não manca quando se move?
O relógio.
Karina Le Masson C. E., 8 anos
Rio de Janeiro – RJ

Qual é o cúmulo do trabalho da costureira?
Costurar a boca da noite com a linha do horizonte.
Daniel, 11 anos
Niterói – RJ

Quem é capaz de parar um trem com as mãos?
O maquinista.
Sophia Moura, 9 anos
Florianópolis – SC

Por que a Lua é pálida?
Porque passa todas as noites em claro.
Bruno Mourad
São Paulo – SP

O gato sonâmbulo acordou ao lado do cão. Qual o nome do filme?
Dormindo com o Inimigo.
Marina Campello, 9 anos
Por e-mail

Como o motorista de ônibus gosta que seja servido seu bife?
No ponto.
Gabriel Schneider, 10 anos
Belo Horizonte – MG

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó, Heloísa Dall'Antonia (texto), Isabella Sarkis (arte) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 240, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.
www.assineabril.com.br

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Labirinto

Ajude os coletores a pegar o lixo espacial sem passar duas vezes pelo mesmo lugar.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Os passistas de frevo Jeanne e Saulo André se amarram nos passatempos.
RECIFE – PE

Adorei o *Fazendo Arte* que ensinou a fazer um ônibus espacial!
VITÓRIA M. DE OLIVEIRA
SÃO PAULO – SP

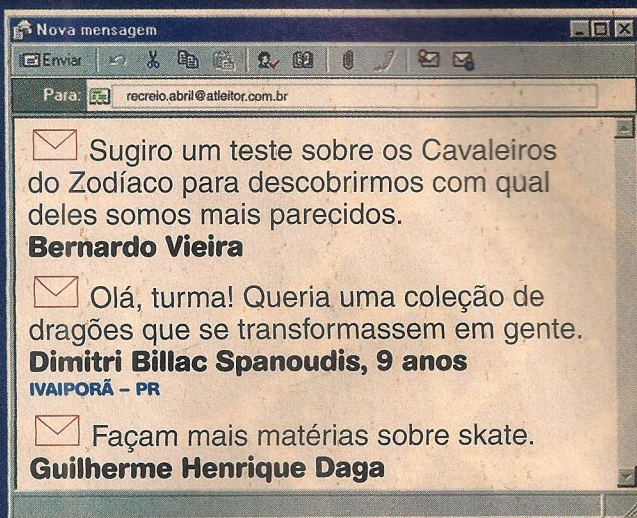
Sou fã da RECREIO! Sugiro que coloquem mais tirinhas e piadas.
ALEXANDRE NEPOMUCENO
PALHOÇA – SC

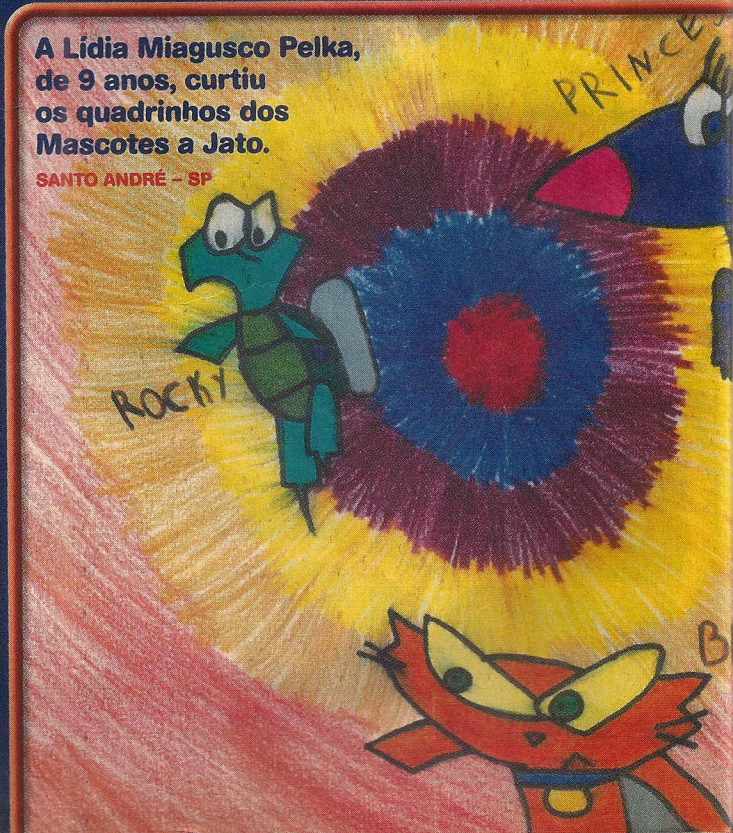
Olá, pessoal da RECREIO! Amo muito as matérias da revista e gostaria que vocês publicassem uma reportagem bem bacana sobre os Flintstones.
BRENDA MENDES DE SOUSA RICARTE
FORTALEZA – CE

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Sugiro um teste sobre os Cavaleiros do Zodíaco para descobrirmos com qual deles somos mais parecidos.
Bernardo Vieira

Olá, turma! Queria uma coleção de dragões que se transformassem em gente.
Dimitri Billac Spanoudis, 9 anos
IVAIPORÃ – PR

Façam mais matérias sobre skate.
Guilherme Henrique Daga

A Bianca Galatti, de 10 anos, sugere um teste sobre espaço.
JABOTICABAL – SP

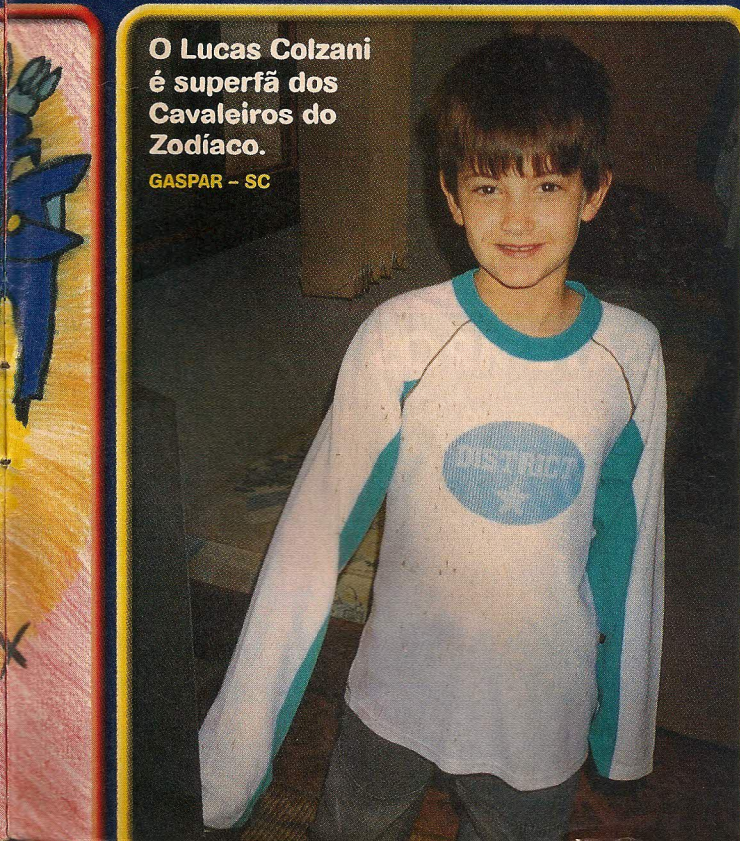
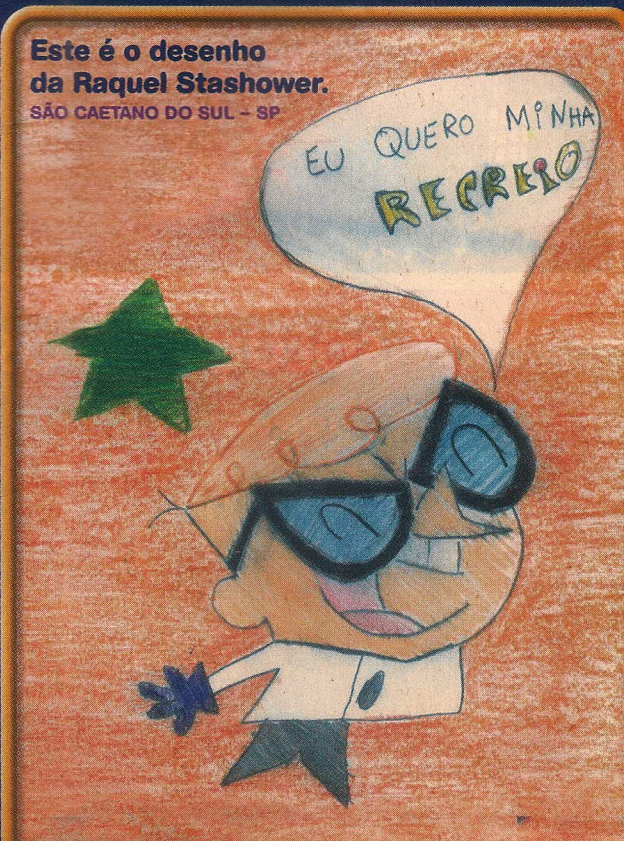
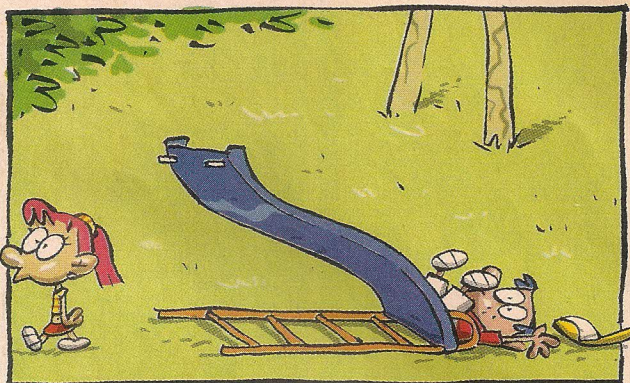
A Lídia Miagusco Pelka, de 9 anos, curtiu os quadrinhos dos Mascotes a Jato.
SANTO ANDRÉ – SP

O Leonardo e seu irmão Gabriel adoraram os personagens CIRCOMIX.
SÃO PAULO – SP

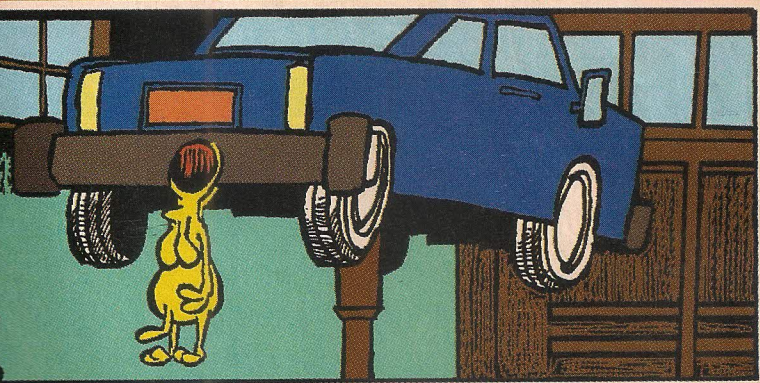
Este é o desenho que a Luiza Riveiro fez na oficina do Daniel Azulay.
NITERÓI – RJ

Este é o Fábio Silva Oliveira.
UBERABA – MG

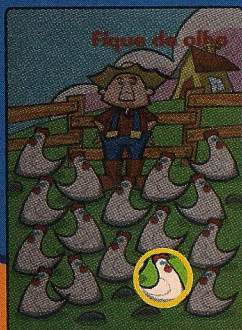
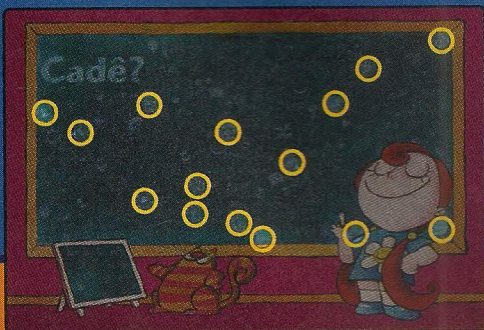
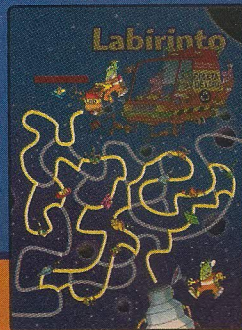
A RECREIO me ajuda bastante nas pesquisas da escola.
HELVÉCIO SANT'ANA
VIÇOSA – MG

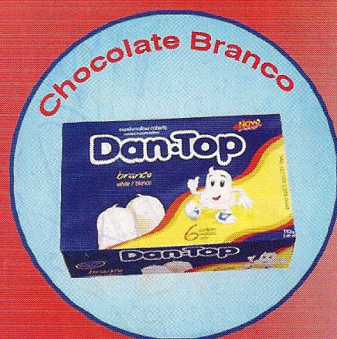
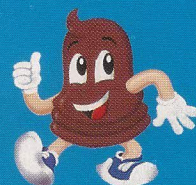
Gabriele e Pedro e os prêmios da promoção RECREIO Faz de Conta.
SÃO PAULO – SP

O Lucas Colzani é superfã dos Cavaleiros do Zodíaco.
GASPAR – SC

Este é o desenho da Raquel Stashower.
SÃO CAETANO DO SUL – SP

Tirinhas ¡!

Animatiras — por Jean Galvão

Os Bichos — por Fred Wagner

Mamãe Ganso — por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 15

Páginas 22 e 23

Página 29

Página 39

BUBBAMISTURATOR

Bubbaloo
Salada de Frutas

NOVO BUBBALOO SALADA DE FRUTAS. A SOBREMESA QUE VIROU BUBBALOO.

WWW.BUBBALOO.COM.BR

thompson